16 STRON EKSTRA

PLAYSTATION 5 X: KTÓRĄ WYBRAĆ?

WYDAJNOŚĆ | JAKOŚĆ | CO LEPSZE?

Komputer Świat

KONSOLE NOWEJ GENERACJI

PLAYSTATION 5 VS. XBOX SERIES X

- Którą konsolę nowej generacji wybrać
- Jakość grafiki nie będzie taka sama
- Czy Nintendo ma szansę powalczyć?

WARTO WIEDZIEĆ:

Tańsze wersje **nowych konsol:** są warte uwagi?

Nowe kontrolery będą wymagać przyzwyczajenia!

Jak na nową generację konsol **reaguje Nintendo?**

Nowe gry będą sporo więcej **kosztować!**

XBOX SERIES X KONTRA PLAYSTATION 5

PORÓWNANIE KONSOL

Ósmą generację konsol niewątpliwie wygrało Sony. Microsoft wyciągnął jednak wnioski i ***Xbox Series X jest niewątpliwie godnym przeciwnikiem dla PlayStation 5***

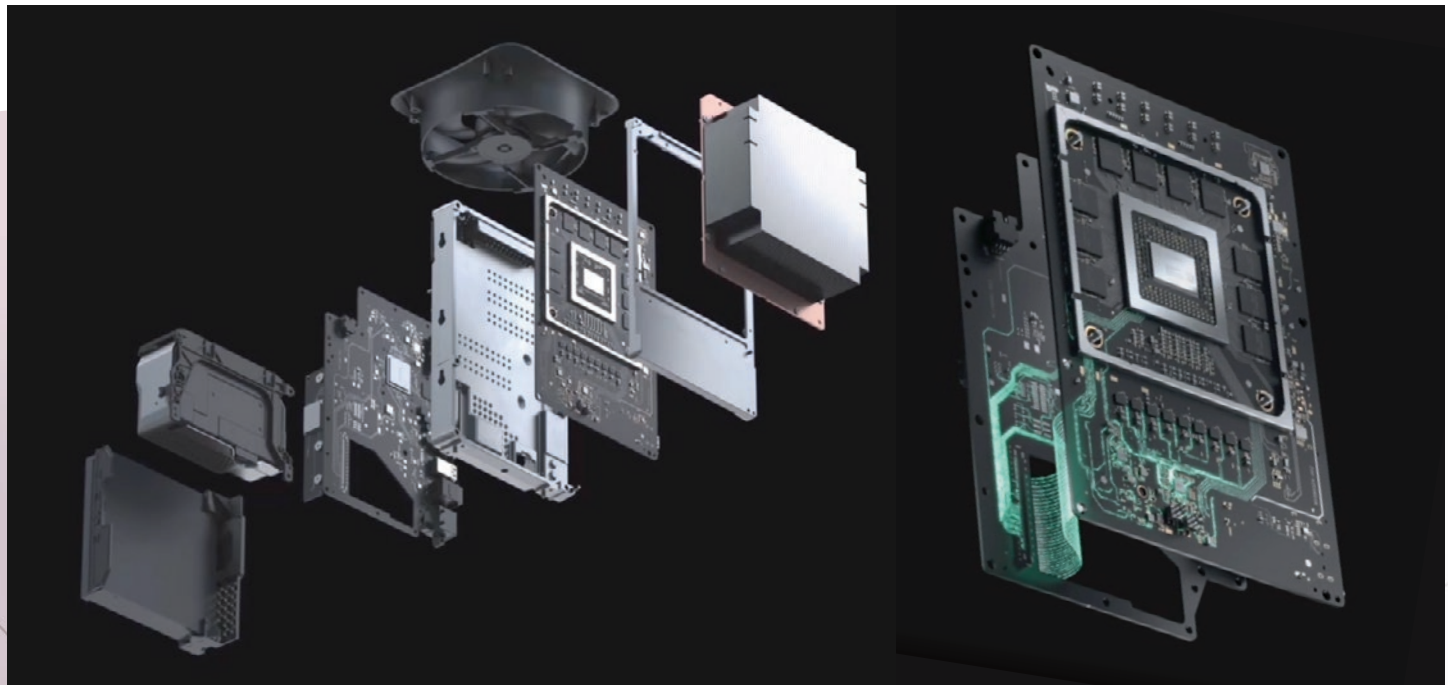
Podstawowe wersje konsol, które zapewnić mają nam najlepsze i najpełniejsze wrażenia podczas next-genowej rozgrywki. Zarówno Microsoft, jak i Sony oferują graczom ogromny skok mocy obliczeniowej oraz wydajności względem poprzednich sprzętów, ale Xbox Series X oraz PlayStation 5 są od siebie zaskakująco różne. Nie chodzi tu bynajmniej o sam wygląd, choć i w tej kwestii mamy do czynienia z dwiema, całkowicie innymi „bajkami". Największe i najistotniejsze różnice kryją się jednak pod obudową i to im poświęcimy kilka najbliższych akapitów.

Pojedynek na procesory

W przypadku tego, jak gry się prezentują, kluczowe są oczywiście dwa czynniki – jednostka centralna obliczeniowa, nazywana także po prostu procesorem (CPU), oraz procesor graficzny (GPU). I już na tym etapie widać sporą rozbieżność! PlayStation 5 wykorzystuje łącznie osiem rdzeni z taktowaniem na poziomie 3,5 GHz i na stałe włączonym SMT, o którym parę słów więcej znajdziecie w kolejnym zdaniu. Xbox Series X z kolei oferuje również osiem rdzeni, ale taktowanie sięgać ma wartości maksymalnie 3,8 GHz – deweloperzy gier otrzymają jednak możliwość włączania i wyłączania technologii wielowątkowości współbieżnej, czyli wspomnianego SMT (wpływającej na wydajność). Jeżeli się na to zdecydują, taktowanie „spadnie" do 3,66 GHz, ale w efekcie końcowym niektóre operacje będą wykonywane szybciej i płynniej. Co ciekawe, obie konsole wykorzystywać mają procesory na architekturze zaprojektowanej przez AMD – Zen 2.

Układy graficzne i moc obliczeniowa

A co z GPU? Tu jest jeszcze ciekawiej! PlayStation 5 skrywa w środku łącznie 2304 procesory strumieniowe, co w jednostkach obliczeniowych



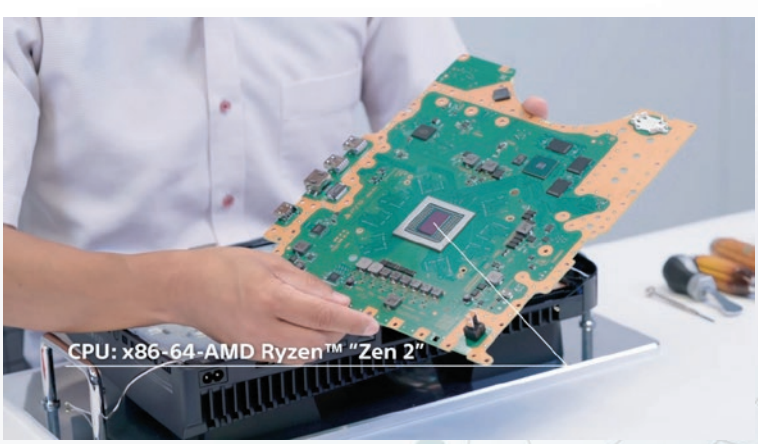
przekłada się na łącznie 36 CU, taktowanych do poziomu 2,23 GHz. Producent zastrzega jednak, że wartość ta jest zmienna i podczas korzystania z konsoli zegar pracować może na niższym pułapie. W praktyce, całość ma przełożyć się na moc obliczeniową równą 10,28 TFLOPS. Dla porównania – PlayStation 4 Pro dysponowało mocą na poziomie 4,2 TFLOPS. Duża zmiana… ale w przypadku Xbox Series X jest jeszcze lepiej! Konsola Microsoftu dysponuje 3328 procesorami strumieniowymi (52 CU), których taktowanie ustawiono na stałe 1,83 GHz. W praktyce przekłada się to na moc obliczeniową w wysokości aż 12 TFLOPS, co czyni sprzęt najpotężniejszą konsolą w dotychczasowej historii. Poprzednik, czyli Xbox One X, mógł pochwalić się wynikiem dwukrotnie słabszym – „tylko" 6 TFLOPS.

Pamięć oraz pojemność

Kolejne różnice widzimy także w kwestii pamięci. Obie konsole dysponują wprawdzie 16 GB pamięci RAM w technologii GDDR6, ale różnią się przepustowością. PlayStation 5 oferuje jednolite 448 GB/s we wszystkich kościach, natomiast Xbox Series X niejako „rozbija" je na dwie grupy. Na pierwszą składa się 10 kości o przepustowości 560 GB/s, drugą zaś tworzy pozostałe sześć kości z wartością 336 GB/s. W tym hybrydowym rozwiązaniu warto zwrócić jeszcze uwagę na fakt, iż uruchamiane gry korzystać mają łącznie z 13,5 GB pamięci RAM (10 kości „szybszych" oraz nieco ponad połowa „wolniejszych"). Pozostałe zasoby zarezerwowane są dla obsługi systemu. Niestety, w przypadku PlayStation 5 producent nie ujawnił publicznie dokładnych informacji na ten temat, ale możemy spokojnie założyć, że faktyczna wartość wykorzystywana przez system i interfejs będzie podobna jak w przypadku konkurenta.

Z tematem pamięci wiąże się jeszcze dostępna przestrzeń dyskowa na obu konsolach. To szczególnie istotne, zwłaszcza jeśli uwzględnimy fakt, że rozmiary nowych gier coraz częściej sięgają wartości trzycyfrowych! Duża produkcja AAA już teraz potrafi zająć dobrze ponad 100 GB miejsca na dysku, a przy grach nowej generacji wartość ta zapewne dodatkowo wzrośnie. Pojemny dysk wydaje się więc niezbędny! I tak w przypadku PlayStation 5 w środku konsoli znajdzie się zmodyfikowany dysk SSD o pojemności 825 GB, z maksymalnym transferem na poziomie 5,5 GB/s. Faktyczna wartość, jaką gracz otrzymuje do dyspozycji, jest jednak wyraźnie mniejsza – po odjęciu miejsca zarezerwowanego dla systemu na gry, aplikacje i multimedia zostanie nam „tylko" 664 GB wolnej przestrzeni. Jeżeli okaże się, że to zbyt mało, producent przewidział możliwość wykorzystania zewnętrznego dysku, ale oznaczać będzie to dla gracza wydatek kolejnych kilkuset złotych.

Podobne rozwiązanie oferuje Xbox Series X – dostępną oryginalnie pojemność da się poszerzyć za pośrednictwem specjalnych kart, które jednak także do najtańszych należeć nie będą. Ich ceny oscylować mogą nawet w okolicy 1000 złotych! Szczęśliwie w konsoli Microsoftu będzie nieco więcej miejsca



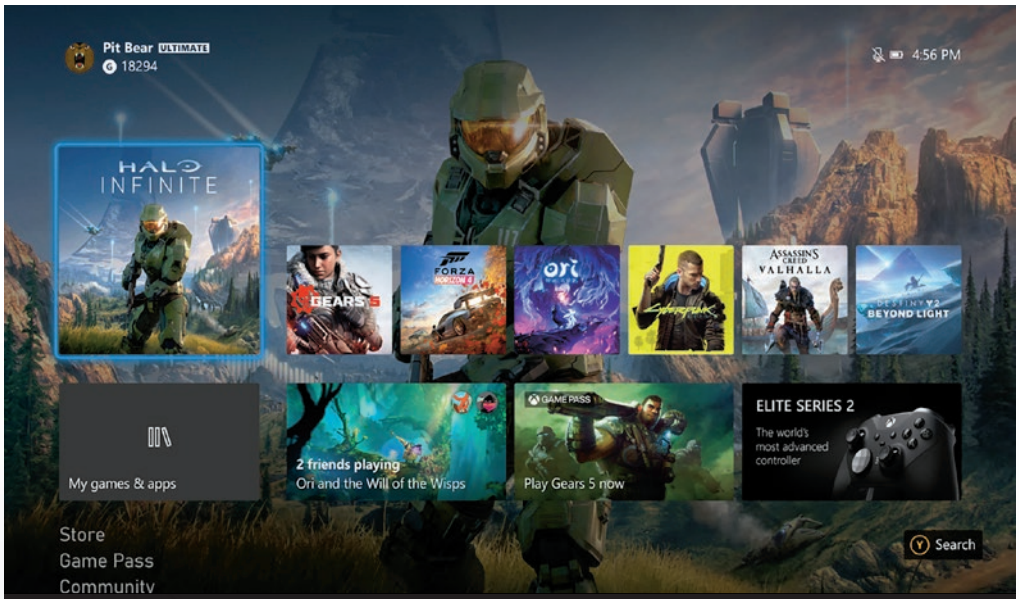
Fot. Kingwin/iStockphoto.com

na gry, choć także musimy liczyć się z pewnymi ograniczeniami. Znajdujący się w środku zmodyfikowany dysk SSD zaoferuje łącznie 1 TB miejsca na dane, z czego system „pochłonie" 198 GB, zostawiając do naszej dyspozycji 802 GB. Przepustowość danych w przypadku dysku w Xbox Series X wynosi „tylko" 2,4 GB/s – to wartość ponad dwukrotnie wolniejsza niż w przypadku PlayStation 5! W praktyce oznacza to, że choć konsola Microsoftu dysponuje większą mocą obliczeniową, niekoniecznie musi przełożyć się to na szybsze ładowanie, uruchamianie i wczytywanie gier.

Wygląd oraz rozmiary

Mniej istotna z perspektywy samych gier, ale dla wielu osób – słusznie! – szalenie ważna kwestia to wymiary i wygląd konsoli. Większość osób trzyma sprzęt na wierzchu, tuż obok telewizora, a to oznacza, że całość nie tylko musi się odpowiednio prezentować, ale powinna także, kolokwialnie mówiąc, „się mieścić". Tu, w obu przypadkach, gracze będą musieli przygotować się na pewne poświęcenia. Zarówno Xbox Series X, jak i PlayStation 5 są konsolami nieco większymi niż ich poprzednicy. Zacznijmy jednak od urządzenia mniejszego – w tym przypadku to propozycja od Microsoftu. Xbox Series X stawia na klasyczną, czarną kolorystykę, ale zaskakuje pod względem kształtów. Dotychczasowy, bardziej „spłaszczony" design zastąpiła forma stojącego pionowo prostopadłościanu. Konsolę oczywiście można położyć także i na boku, ale domyślna pozycja prezentuje się tak jak na wszystkich oficjalnych obrazkach. Sama bryła ma 30,1 cm wysokości, 15,1 cm szerokości i 15,1 cm głębokości. Dla porównania, Xbox One miał wymiary 33 x 27,4 x 7,9 cm, Xbox One X zaś – 30 x 24 x 6 cm.

Interfejs i główne menu PlayStation 5 przypomina to, co znamy z PlayStation 4. Nowa wersja przy bliższym kontakcie okazuje się jednak znacznie bardziej pogłębiona



Interfejs Xbox Series X/S to oczywiste nawiązanie do kafelków, na które Microsoft postawił także w przypadku systemu Windows 10

NOWE KONSOLE KONTRA PECET

Odwieczne pytanie – konsola czy komputer do grania – także i w tej generacji pozostanie bez jasnej odpowiedzi. Nowe sprzęty Sony i Microsoftu oferują wprawdzie ogromny wzrost mocy względem swoich poprzedników, ale pod względem wydajności oczywiście ustępują możliwościom najmocniejszych pecetów. Aby lepiej zobrazować różnicę, wystarczy przyjrzeć się parametrom mocy obliczeniowej. I tak Xbox Series X – niewątpliwie najpotężniejszy sprzęt w swojej kategorii – oferuje 10,28 TFLOPS. To sporo... ale wyniki te bledną, gdy zestawimy je chociażby z najnowszą kartą graficzną od NVIDII, czyli GeForce RTX 3080. Karta debiutująca na rynku w 2020 roku oferuje blisko trzykrotnie wyższą moc – aż 29,8 TFLOPS. Słabszy wariant – RTX 3070 – to z kolei 20,4 TFLOPS, najmocniejsza wersja podstawowa (RTX 3090) może pochwalić się rezultatem na poziomie 35,7 TFLOPS. Także zestawienie z nieco starszymi kartami niekoniecznie wypada korzystnie dla konsol – nawet RTX 2080 Ti z 2018 roku ma większą moc. Według specyfikacji w tym przypadku liczyć możemy na 13,4 TFLOPS. Z drugiej strony warto pamiętać o cenach – sama tylko karta graficzna tej klasy kosztuje znacznie więcej niż cała konsola... a przecież dokupić trzeba i inne komponenty...

GeForce 3090 to najmocniejsza karta graficzna. Sporo kosztuje, ale i tak cieszy się ogromnym zainteresowaniem. W konsolach za grafikę odpowiada nie GeForce, ale AMD. Sprzęt napędza zmodyfikowany układ na bazie AMD RDNA 2

W przypadku PlayStation 5 różnica w stosunku do PlayStation 4 jest jeszcze większa! W oczy rzuca się oczywiście całkowicie inny design. Tym razem postawiono na barwy czarno-białe, przełamane kolorem niebieskim. Samo urządzenie nie przypomina jakiejkolwiek dotychczasowej konsoli, głównie z uwagi na zastosowanie dwóch bardzo dużych bocznych płatów. Po ich uwzględnieniu sprzęt ma 39 cm wysokości, 10,4 cm szerokości oraz 26 cm głębokości. Płaty teoretycznie można zdemontować i zastąpić je własnym, nieco mniejszym rozwiązaniem, ale jeżeli pozostaniemy przy opcji producenta, musimy liczyć się z faktem, że mamy tu do czynienia z największą rozmiarowo konsolą w historii! Dla porównania, oryginalne PlayStation 4 miało wymiary 30,5 x 27,5 x 5,3 cm, a PlayStation 4 Pro – 32,7 x 29,5 x 5,5 cm. Oznacza to, że PS5 jest faktynicze sporo większe.
Podsumowanie wszystkich informacji oraz kilka dodatkowych parametrów, które pozwolą porównać wam obie konsole, znajdziecie w tabeli poniżej.

Tak PlayStation 5 prezentuje się od środka. Wbrew pozorom samych komponentów jest niewiele, najwięcej miejsca zajmuje obudowa oraz chłodzenie

Microsoft w stosunkowo niewielkiej obudowie zamknął ogromną moc. Nowy Xbox to najpotężniejsza konsola w historii

	PlayStation 5	Xbox Series X
Procesor (CPU)	8-rdzeniowy AMD Zen 2, taktowanie 3,5 GHz (SMT włączone na stałe)	8-rdzeniowy AMD Zen 2, taktowanie 3,8 GHz (wyłączone SMT) lub 3,66 GHz (włączone SMT)
Układ graficzny (GPU)	AMD RDNA 2, 2304 procesory strumieniowe (36 CU), taktowanie do 2,23 GHz	AMD RDNA 2, 3328 procesorów strumieniowych (52 CU), taktowanie do 1,83 GHz
Moc obliczeniowa	10,28 TFLOPS	12 TFLOPS
Pamięć RAM	16 GB RAM GDDR6 (448 GB/s)	16 GB RAM GDDR6 (10 GB – 560 GB/s, 6 GB – 336 GB/s)
Maksymalna rozdzielczość	4K (120 Hz) bądź 8K (60 Hz)	4K (120 Hz) bądź 8K (60 Hz)
Docelowa liczba wyświetlanych klatek	60 lub 120 fps	60 lub 120 fps
Pojemność dysku wewnętrznego	825 GB	1 TB
Dostępna przestrzeń dyskowa	664 GB	802 GB
Przepustowość dysku	5,5 GB/s (surowa) lub 8–9 GB/s (skompresowana)	2,4 GB/s (surowa) lub 4,8 GB/s (skompresowana)
Obsługa dysków i kart zewnętrznych	tak	tak
Wsteczna kompatybilność	tak – wszystkie gry cyfrowe i na płytach z PlayStation 4 (poza 10 mniej znanymi tytułami)	tak – wszystkie gry cyfrowe i na płytach z Xbox One oraz z Xbox 360 i pierwszej konsoli Xbox (pod warunkiem że działają także na Xbox One)
Rodzaj napędu	4K UHD Blu-ray	4K UHD Blu-ray
Wyjście wideo	1x HDMI 2.1	1x HDMI 2.1
Połączenie internetowe	Ethernet lub Wi-Fi 6 (802.11ax – max. 9,6 Gb/s)	Ethernet lub Wi-Fi 5 (802.11ac – max. 6,9 Gb/s)
Porty USB	1x USB-C, 3x USB 3.1	3x USB 3.1
Wysokość	390 mm	301 mm
Szerokość	104 mm	151 mm
Głębokość	260 mm	151 mm
Waga	4,5 kg	4,45 kg
Kolor urządzenia	biało-czarny (niebieskie podświetlenie)	czarny (z zielonymi elementami)
Cena	2299 zł	2249 zł

XBOX SERIES S KONTRA PLAYSTATION 5 DIGITAL EDITION

***Obaj producenci** doskonale zdają sobie sprawę z tego, że gry stają się bardzo kosztownym hobby. Aby ulżyć naszej kieszeni, **oferują tańsze wersje konsol**, ale oznacza to pewne ustępstwa*

PORÓWNANIE TAŃSZYCH WERSJI KONSOL

Oprócz klasycznych wersji konsol Microsoft oraz Sony przygotowały dla graczy również tańsze wersje sprzętu. W obu przypadkach największą różnicą jest brak napędu dla fizycznych nośników. Oznacza to, że tradycyjnego miejsca na płyty w tych edycjach nie znajdziemy, a wszelkie gry czy aplikacje możemy pobrać tylko i wyłącznie za pośrednictwem internetu. W dzisiejszych czasach dystrybucja cyfrowa jest już stałym elementem rzeczywistości i choć dla osób dysponujących słabszym lub ograniczonym łączem niekoniecznie będzie to idealna propozycja (pobieranie gier może zwyczajnie trwać bardzo długo lub pochłonąć cały nasz transfer), tak gracze z dostępem do nielimitowanego, szybkiego internetu faktycznie powinni rozważyć taką opcję. Oczywiście cena oraz kwestia napędu to niejedyne różnice. Przyjrzymy się im bliżej!

Słabszy nie oznacza zły

Xbox Series S oferuje nam nieco (ale naprawdę tylko odrobinę!) słabszy procesor niż Series X. W tym przypadku w środku znajdziemy 8-rdzeniowe CPU, z taktowaniem na poziomie 3,6 GHz bądź maksymalnie 3,4 GHz, jeżeli w danej grze wykorzystywana będzie wspomniana wcześniej technologia SMT. Większe różnice widoczne są dopiero wtedy, gdy przyjrzymy się GPU – tutaj zaobserwować możemy spory spadek mocy. Tańsza wersja konsoli została bowiem wyposażona „tylko" w 1280 procesorów strumieniowych, czyli 20 CU, ich taktowanie zaś ustawiono na pułapie 1,565 GHz. W praktyce przekłada się to na moc obliczeniową równą 4 TFLOPS. To teoretycznie więcej niż Xbox One oraz PlayStation 4 (ponad dwukrotnie), ale jednak w zestawieniu z Series X wynik ten nie wypada zbyt imponująco. W środku znajdziemy także o połowę mniejszy dysk SSD (512 GB, z czego faktycznie dostępnej przestrzeni będzie 300–350 GB) oraz słabszą pamięć RAM – to „zaledwie" hybrydowe kości 10 GB o dwóch różnych przepustowościach – 8 GB ma 224 GB/s, a pozostałe 2 GB to 56 GB/s. Wyraźnie słabsze parametry (które dadzą nam jednak dostęp do gier nowej generacji) konsola stara się nadrobić odpowiednio niższą ceną oraz o wiele mniejszymi rozmiarami. Utrzymany w białej kolorystyce sprzęt ma 27,5 cm wysokości, 6,5 cm szerokości oraz 15,1 cm głębokości.

Z CZYM WIĄŻE SIĘ BRAK NAPĘDU

Brak napędu w nowych, tańszych wersjach konsol nie powinien nikogo dziwić. Dystrybucja cyfrowa od lat kontynuuje swój tryumfalny pochód i z każdym rokiem jej zwolenników przybywa. Choć jeszcze do niedawna cyfrowe wersje gier utożsamiano głównie z rynkiem PC, konsole poprzedniej generacji udowodniły, że i na tych platformach nie brakuje chętnych do wirtualnych zakupów. Trend będzie jedynie przybierał na sile, stąd taka a nie inna decyzja Sony oraz Microsoftu. Pamiętać jednak należy, że brak napędu oznacza brak możliwości odtwarzania filmów, które posiadamy na płytach oraz... ograniczenie swoich opcji przy kupowaniu nowych gier. Tak naprawdę jesteśmy wówczas „skazani" na oficjalny sklep PlayStation i Xboxa (oraz ewentualnych dystrybutorów dysponujących kluczami). Warto nadmienić także, że konsolowe gry cyfrowe zwykle nie są równie mocno przeceniane jak w przypadku tytułów na PC – w dłuższym przedziale czasowym zakup tańszej konsoli... może nas więc kosztować zwyczajnie więcej. Więcej na temat cen gier na nowe konsole przeczytacie na ostatniej stronie raportu.

Inne podejście Sony

W przypadku cyfrowego PlayStation 5 sprawa jest o wiele prostsza. Poza brakiem napędu jedyną różnicą jest tak naprawdę inny rozmiar konsoli oraz wynikająca z tego drobna zmiana wyglądu. Wszystkie pozostałe parametry są według deklaracji producenta dokładnie takie same jak w „podstawowej" wersji sprzętu. To sprawia, że w bezpośrednim starciu pod względem mocy PlayStation 5 Digital Edition bije na głowę Xbox Series S. Niestety, idzie za tym wyraźnie wyższa cena, co dla osób chcących jak najmniejszym kosztem wejść do świata gier nowej generacji może stanowić pewien problem. Aby lepiej zobrazować różnice pomiędzy obiema konsolami, przygotowaliśmy dla was na następnej stronie specjalną tabelę porównawczą.

PlayStation 5 zaprojektowano w taki sposób, aby konsola bez problemu działała zarówno w pozycji wertykalnej, jak i horyzontalnej. Wymagać to od nas będzie jednak demontażu podstawki

CO Z KOLOREM KONSOL?

Zaproponowane przez producentów kolory nie każdemu przypadną do gustu. O ile w przypadku Xbox Series X/S nie mamy zbyt wielu opcji (jedynym wyjściem jest „oklejenie" sprzętu), tak obie wersje PlayStation 5 dają nieco więcej swobody. Białe płaty konsoli można zdemontować, a następnie przymocować w ich miejsce spersonalizowaną wersję. Tak naprawdę jedynym ograniczeniem jest tu wyobraźnia producentów – w grę wchodzi zarówno zwykła zmiana koloru (na przykład na czerwony lub czarny), jak i bardziej skomplikowane konstrukcje. W sieci już teraz nabyć można kilka ciekawych rozwiązań.

	PlayStation 5 - Digital Edition	Xbox Series S
Procesor (CPU)	8-rdzeniowy AMD Zen 2, taktowanie 3,5 GHz (SMT włączone na stałe)	8-rdzeniowy AMD Zen 2, taktowanie 3,6 GHz (wyłączone SMT) lub 3,4 GHz (włączone SMT)
Układ graficzny (GPU)	AMD RDNA 2, 2304 procesory strumieniowe (36 CU), taktowanie do 2,23 GHz	AMD RDNA 2, 1280 procesorów strumieniowych (20 CU), taktowanie do 1,565 GHz
Moc obliczeniowa	10,28 TFLOPS	4 TFLOPS
Pamięć RAM	16 GB RAM GDDR6 (448 GB/s)	10 GB RAM GDDR6 (8 GB – 224 GB/s, 2 GB – 56 GB/s)
Maksymalna rozdzielczość	4K (120 Hz) bądź 8K (60 Hz)	4K (120 Hz)
Docelowa liczba wyświetlanych klatek	60 lub 120 fps	60 lub 120 fps
Pojemność dysku wewnętrznego	825 GB	512 GB
Dostępna przestrzeń dyskowa	664 GB	350 GB
Przepustowość dysku	5,5 GB/s (surowa) lub 8–9 GB/s (skompresowana)	2,4 GB/s (surowa) lub 4,8 GB/s (skompresowana)
Obsługa dysków i kart zewnętrznych	tak	tak
Wsteczna kompatybilność	tak – wszystkie gry cyfrowe z PlayStation 4 (poza 10 mniej znanymi tytułami)	tak – wszystkie gry cyfrowe z Xbox One oraz z Xbox 360 i pierwszej konsoli Xbox (pod warunkiem że działają także na Xbox One)
Rodzaj napędu	brak	brak
Wyjście wideo	1x HDMI 2.1	1x HDMI 2.1
Połączenie internetowe	Ethernet lub Wi-Fi 6 (802.11ax – max. 9,6 Gb/s)	Ethernet lub Wi-Fi 5 (802.11ac – max. 6,9 Gb/s)
Porty USB	1x USB-C, 3x USB 3.1	3x USB 3.1
Wysokość	390 mm	275 mm
Szerokość	92 mm	65 mm
Głębokość	260 mm	151 mm
Waga	3,9 kg	1,93 kg
Kolor urządzenia	biało-czarny (niebieskie podświetlenie)	biało-czarny
Cena	**1849 zł**	**1349 zł**

JAK DZIAŁAJĄ GRY?

JAKIE TECHNOLOGIE SĄ OBSŁUGIWANE

*Nowa generacja to oczywiście **nowa jakość grafiki w grach**. Wyższa płynność i rozdzielczość to jednak niejedyne zmiany, które czekają nas po uruchomieniu konsoli*

Bez względu na to, którą konsolę ostatecznie wybierzemy, oczekiwanie każdego gracza jest dokładnie takie samo. Gry mają wyglądać i działać jak najlepiej. Duży przeskok mocy gwarantuje nam wprawdzie jeszcze lepsze wrażenia niż dotychczas, ale co tak naprawdę to oznacza? W tym rozdziale bliżej przyjrzymy się technologiom, jakie obsługiwać ma zarówno Xbox Series X/S, jak i PlayStation 5.

60 klatek to nowa norma?

I tak… i nie. W tym miejscu najbliższą prawdy odpowiedzią jest tak naprawdę enigmatyczne „to zależy". Obie konsole są w stanie bez większych problemów wyświetlać grafikę w 60 fps, której do tej pory „gwarantowane" były tylko na PC, ale tak naprawdę to, czy faktycznie dana produkcja będzie działać w takiej jakości – zależy tylko i wyłącznie od dewelopera. Niewątpliwie nie zabraknie tytułów, które zaoferują płynność na poziomie 60 klatek, ale – zwłaszcza na późniejszym etapie tej generacji (czyli za kilka lat) – będzie to często wiązało się z pewnymi graficznymi ustępstwami. To naturalna kolej rzeczy – wraz z coraz lepszymi (ale i bardziej wymagającymi) silnikami gier, lepszymi teksturami czy procesami fizycznymi rosną sprzętowe wymagania. Z drugiej strony – rośnie też wiedza deweloperów na temat optymalizacji. Niemniej, 60 fps w grach na konsolach nowej generacji będzie jak najbardziej dostępne, ale trzeba liczyć się z możliwością pojawiania się w przyszłości także gier w 30 fps.

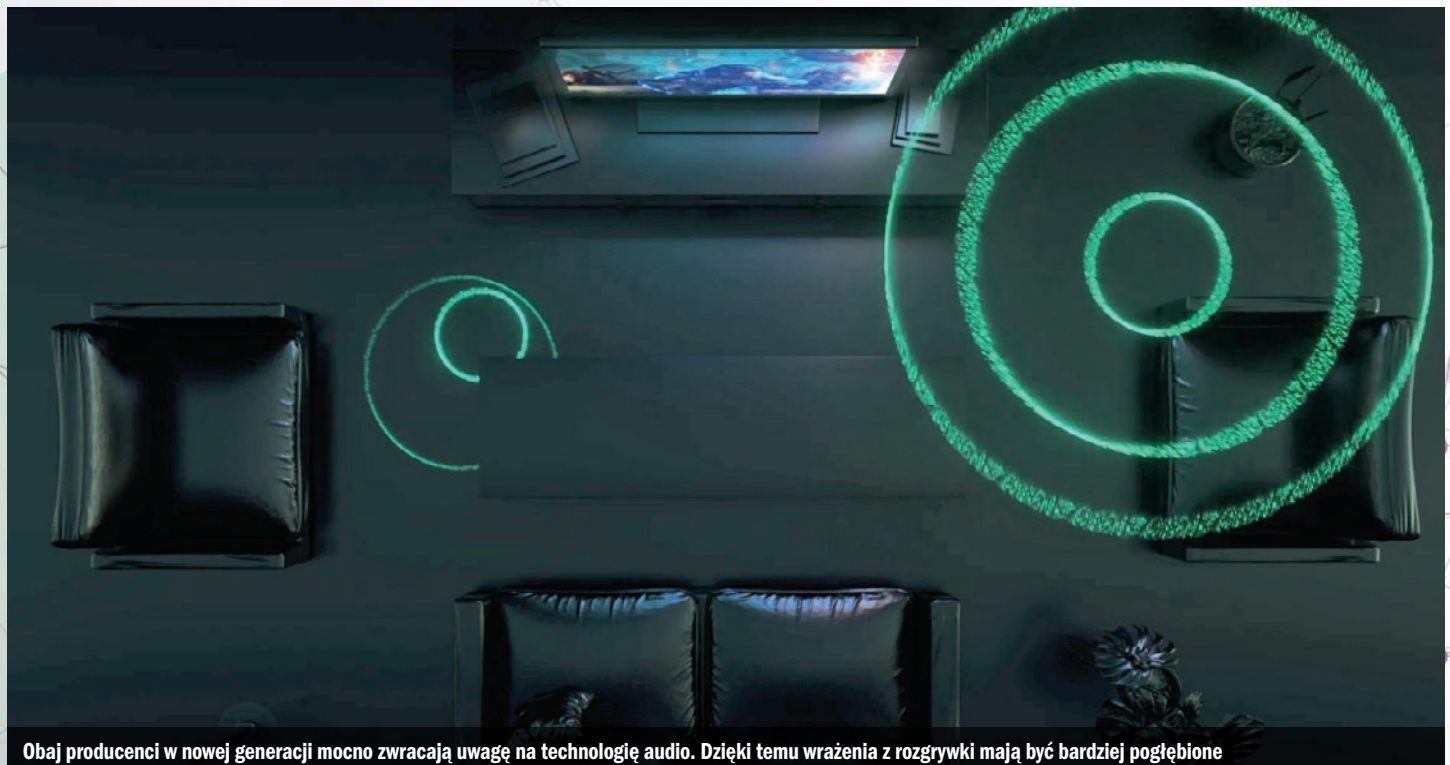
Co ciekawe, obie konsole maksymalnie będą w stanie wyświetlać jednak nawet gry w 120 fps! Choć istnieje taka możliwość, tu także wiele zależy od producentów. Jeżeli we współpracy z Sony bądź Microsoftem uda się odpowiednio zoptymalizować dany tytuł – od technicznej strony nic więcej nie będzie stało na przeszkodzie. W tym miejscu warto jednak zaznaczyć, że na początku dziewiątej generacji w tym zakresie to Xbox ma pewną przewagę. W dniu rynkowej premiery konsoli w 120 fps dostępnych jest już kilkanaście gier – między innymi Call of Duty: Black Ops Cold War, Gears 5, Rainbow Six Siege czy też Ori and the Will of the Wisps. W przypadku PlayStation jest to liczba niemal trzykrotnie mniejsza.

GRY, KTÓRE DZIAŁAJĄ NA NOWYCH KONSOLACH W 120 FPS W DNIU PREMIERY

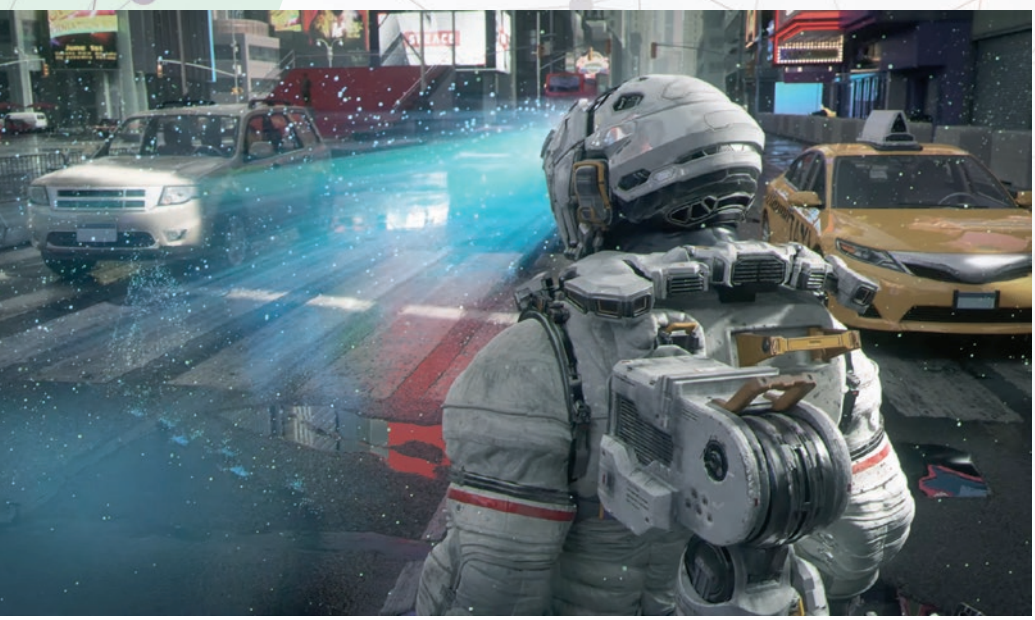
PlayStation 5	Xbox Series X
Call of Duty: Black Ops Cold War	Call of Duty: Black Ops Cold War
Devil May Cry 5: Special Edition	Devil May Cry 5: Special Edition
Dirt 5	Dirt 5
Monster Boy and the Cursed Kingdom	ExoMecha
Rainbow Six: Siege	Gears 5
	Halo Infinite (tylko tryb multiplayer)
	Metal: Hellsinger
	Monster Boy and the Cursed Kingdom
	Ori and the Will of the Wisps
	Orphan of the Machine
	Rainbow Six: Siege
	Second Extinction
	The Falconeer

Ray-tracing zmienia wszystko

Ray-tracing to Święty Graal gamingu w ostatnich latach. Głośno zapowiadany, z wolna rozpycha się na rynku i coraz więcej producentów



Obaj producenci w nowej generacji mocno zwracają uwagę na technologię audio. Dzięki temu wrażenia z rozgrywki mają być bardziej pogłębione



implementuje to rozwiązanie w swoich grach. Także tych, które pojawiają się na Xbox Series X i PlayStation 5. Technologia, która pozwala na uzyskanie bardzo realistycznych odbić, mocno wpływa na jakość wyświetlanej grafiki, ale aby można było z niej skorzystać – konsolowe tytuły ponownie muszą iść na pewne ustępstwa. Z jednej strony więc ray-tracing na nowej generacji się pojawił, ale często nie prezentuje się równie spektakularnie jak na PC za kilkanaście tysięcy złotych… choć to akurat w pełni zrozumiałe. No, ale na czym polega różnica? Najczęstsze ustępstwo, na które decydują się deweloperzy, to obniżenie rozdzielczości wspomnianych odbić lub też jedynie punktowe stosowanie tejże technologii. W praktyce to drugie oznacza, że śledzenie promieni i generowanie odbić zachodzi jedynie na wybranych przez producenta powierzchniach, a na pozostałych wykorzystywane są starsze, nieco mniej spektakularne rozwiązania. Niemniej, dzięki większym możliwościom pozwalającym konsolom na korzystanie z ray-tracingu gry nowej generacji wyglądają na nich wyraźnie lepiej niż na PlayStation 4 i Xbox One.

Nowy wymiar dźwięku

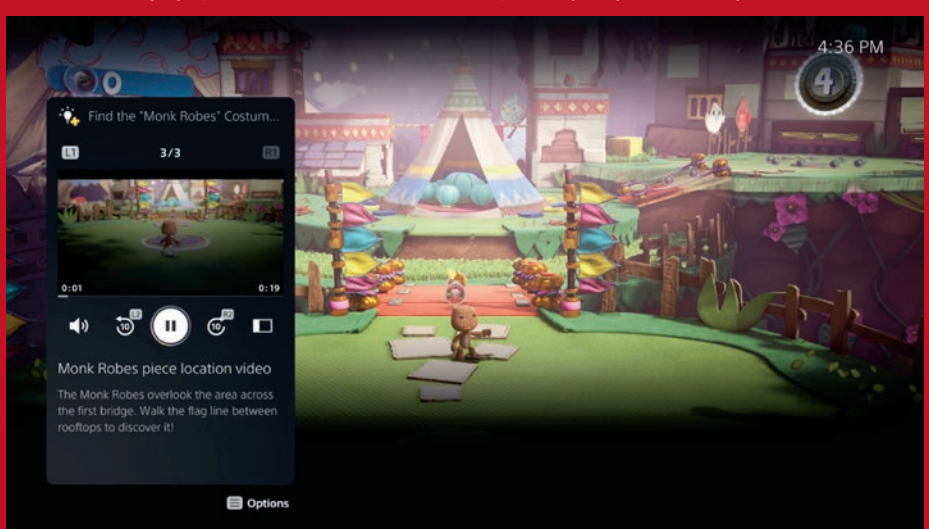
Oprócz lepszej grafiki graczy na nowej generacji czeka jednak jeszcze jedno, wyraźne usprawnienie. Chodzi o… dźwięk. Zgadza się, choć wydawać by się mogło, że pola do poprawy nie ma w tej kwestii już zbyt wiele. Microsoft i Sony znalazły rozwiązanie, które zapewni nam jeszcze lepsze doznania w warstwie audio. Chodzi o tak zwane generowanie dźwięku 3D. Choć system „3D Audio" jako jedną ze swoich głównych zalet w przekazie marketingowym promuje głównie PlayStation 5, w rzeczywistości także i Xbox Series X korzysta z tego rozwiązania, choć w nieco inny sposób. Z czym to się wiąże? Otóż podczas grania konsola jest w stanie odtwarzać dźwięk w sposób „wielozródłowy", pogłębiony w stosunku do klasycznego stereo. Główna różnica pomiędzy rozwiązaniami Microsoftu i Sony jest taka, że Xbox Series X obsłuży tę technologię tylko we współpracy z kompatybilnymi słuchawkami (lista jest ograniczona), na PlayStation 5 zaś trójwymiarowe audio działać ma z każdym, dostępnym na rynku modelem. Umożliwia to wykorzystanie specjalnego procesora dźwiękowego Tempest.

Wielozadaniowość zawsze w cenie

Dzięki znacznie większej mocy nowych konsol sporych zmian doczekała się także i obsługa wielu zadań w tym samym czasie. Do tej pory możliwe było tak naprawdę maksymalne obsługiwanie dwóch zadań jednocześnie – jednej gry oraz przykładowo – przeglądanie ustawień lub galerii. Gra w tym momencie zwyczajnie była „minimalizowana", ale jeżeli chcieliśmy uruchomić kolejną – musieliśmy najpierw zamknąć aplikację. Nowa generacja konsol zmienia w tej kwestii absolutnie wszystko, a korzystanie ze sprzętu znacznie zbliża się obecnie do tego, w jaki sposób używamy pecetów. W praktyce oznacza to, że „minimalizować" możemy nawet kilka gier jednocześnie i dowolnie się między nimi przełączać. Zamrożona w ten sposób rozgrywka jest natychmiast wznawiana – bez konieczności uruchamiania programu od początku. Z testów, które zostały wykonane, wynika, że w przypadku Xbox Series X – w którym funkcja ta przyjęła nazwę „Quick resume" – cały proces trwa dosłownie kilka sekund. To spore ułatwienie, a jednocześnie rozwiązanie, które skróci czas oczekiwania na rozpoczęcie właściwej rozgrywki. W przypadku PlayStation 5 także spodziewamy się podobnej funkcji… ale Sony nabrało wody w usta i w momencie powstawania tego materiału nie ujawniło żadnych szczegółów na ten temat.

PLAYSTATION 5 PODPOWIE NAM, JAK GRAĆ

Każdemu, nawet najlepszym graczom, zdarza się niekiedy utknąć na którymś z etapów gry. Zwykle w takim przypadku udajemy się na YouTube lub zaglądamy do któregoś z dostępnych w sieci poradników. Aby ułatwić nam radzenie sobie z podobnymi sytuacjami, Sony w nowej konsoli zaimplementowało specjalny system podpowiedzi w wybranych tytułach. Określany mianem „Game Help", dostępny jest dla wszystkich abonentów PlayStation Plus i po aktywowaniu – w formie wideo lub tekstowej – informuje nas o tym, w jaki sposób poradzić sobie z przeszkodą lub zagadką, przy której obecnie w grze jesteśmy. Porady nie są jednak dostępne w każdym tytule na PlayStation 5 – wsparcie dla funkcji otrzymują tylko wybrane produkcje, ale patrząc na całość przyszłościowo, możemy być pewni, że zawita ono także w największych tytułach na wyłączność.



SZYBSZE WŁĄCZANIE KONSOLI I GIER

O wiele szybciej uruchomimy również sam sprzęt oraz gry. Dzięki dyskom SSD i wykorzystanym technologiom znacznie krócej trwają także i ekrany ładowania. Z testów wynika, że nowe konsole notują nawet trzy, a czasem czterokrotnie krótsze czasy! To, co do tej pory trwało minutę – zostanie uruchomione w maksymalnie 20 sekund. W niektórych przypadkach różnica jest jeszcze większa!

W JAKIE GRY ZAGRAMY?

*Sprzęt sprzętem, ale **większość z nas nową konsolę kupuje przede wszystkim z myślą o grach**, a nie technicznych możliwościach. W co więc zagramy w tej generacji? Wszystko wskazuje na to, że graczy czeka prawdziwa uczta!*

Po części mocno sprzętowo-technologicznej pora na danie główne, czyli gry! To w końcu dla nich kupujemy konsole i to w zależności od tego, w jakie tytuły będziemy mogli zagrać – wybierać będziemy odpowiedni dla nas sprzęt. W poprzedniej generacji konsol rozłożenie sił wydawało się jasne i oczywiste – to na PlayStation gościły najmocniejsze marki i tytuły na wyłączność. Microsoft niewątpliwie wyciągnął jednak lekcje z ówczesnej porażki i przez ostatnie kilka lat mocno się w tej kwestii „zbroił", rekrutując i kupując coraz to nowe studia deweloperskie, które pracują aktualnie pod nazwą Xbox Games Studios.

Oczywiście na obecnym etapie jest dużo za wcześnie na to, aby ferować wyroki dotyczące tego, na której z konsol pojawią się najciekawsze i najmocniejsze produkcje, ale znamy już przynajmniej tak zwane tytuły startowe, czyli gry, w które grać na obu platformach będzie można już w dniu premiery. Oczywiście z uwagi na wsteczną kompatybilność na Xbox Series X/S i PlayStation 5 zaraz po debiucie konsol zagramy także i w tytuły starsze, dostępne we wcześniejszej generacji… ale w tym miejscu skupimy się tylko i wyłącznie na produkcjach świeżych, tworzonych z myślą o najnowszych urządzeniach. Niektóre z nich to tak zwane gry cross-gen – oznacza to, że zagramy w nie również na PlayStation 4 i Xbox One, ale będą one działały i wyglądały po prostu gorzej.

W dłuższej perspektywie czasowej na obu platformach będą z pewnością pojawiały się też i większe tytuły na wyłączność. Te, które już teraz zostały potwierdzone – w formie pełnej wyłączności, wyłączności konsolowej bądź wyłączności czasowej – możecie sprawdzić poniżej.

MICROSOFT MA ASA W RĘKAWIE – BETHESDĘ

Jedno z najgłośniejszych i największych przejęć w historii branży gier wideo miało miejsce 21 września 2020 roku, a kwota transakcji wyniosła blisko 30 miliardów złotych! Microsoft przejął w całości Bethesdę oraz wszystkie należące do niej marki – między innymi Fallout, The Elder Scrolls czy Wolfenstein. Co prawda gry z tych serii dalej będą pojawiać się na PlayStation 5, ale na Xbox Series X/S trafią z automatu do Xbox Game Pass – niedrogiego miesięcznego abonamentu. Aby w nie zagrać na platformie innej niż ta należąca do Microsoftu – trzeba będzie zapłacić za dostęp kilkukrotnie więcej!

NAJCIEKAWSZE TYTUŁY STARTOWE NA PLAYSTATION

- Assassin's Creed Valhalla
- Astro's Playroom
- Demon's Souls
- Destruction All Stars
- Godfall
- Marvel's Spider-Man: Miles Morales
- NBA 2K21
- Sackboy: A Big Adventure
- Watch Dog's Legion

NAJCIEKAWSZE TYTUŁY STARTOWE NA XBOX SERIES X/S

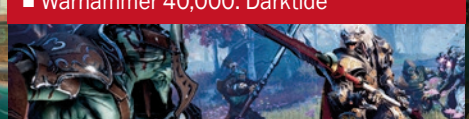
- Assassin's Creed Valhalla
- Borderlands 3
- Dirt 5
- NBA 2k21
- Tetris Effect: Connected
- Watch Dogs Legion
- Yakuza Like a Dragon

POTWIERDZONE GRY NA WYŁĄCZNOŚĆ NA PLAYSTATION 5

- Deathloop
- Final Fantasy XVI
- Five Nights At Freddy's: Security Breach
- GhostWire: Tokyo
- God of War: Ragnarok
- Gran Turismo 7
- Horizon Forbidden West
- Ratchet and Clank: Rift Apart

POTWIERDZONE GRY NA WYŁĄCZNOŚĆ NA XBOX SERIES X/S

- As Dusk Falls
- Avowed
- Everwild
- Fable
- Forza Motorsport
- Halo Infinite
- Scorn
- Senua's Saga: Hellblade 2
- S.T.A.L.K.E.R. 2
- State of Decay 3
- The Gunk
- The Medium
- Warhammer 40,000: Darktide



GRY, W KTÓRE ZAGRAMY ZARÓWNO NA PLAYSTATION 5, JAK I NA XBOX SERIES X/S

- Call of Duty: Black Ops Cold War
- Cyberpunk 2077
- Devil May Cry 5: Special Edition
- Dragon Age 4
- Far Cry 6
- Hitman 3
- Hogwarts Legacy
- Immortals Fenyx Rising
- LEGO Star Wars: The Skywalker Saga
- Resident Evil Village
- Vampire: The Masquerade – Bloodlines 2

KONTROLERY NOWYCH KONSOL

W teorii – grać da się na wszystkim. W praktyce – ***dobry kontroler potrafi mocno wpłynąć na wrażenia płynące z rozgrywki****. W tej kwestii tylko Sony zdecydowało się na rewolucję... ale także Microsoft przygotował kilka mniejszych niespodzianek*

Choć zazwyczaj to główne jednostki – czytaj same konsole – budzą pośród graczy największe zainteresowanie, równie istotne w praktycznym ujęciu są i same kontrolery. Niejako po cichu i trochę w ukryciu to właśnie pady odpowiedzialne są za podbój serc użytkowników. Powód jest prosty – bez względu bowiem na jakość oprawy graficznej i jej płynność nawet w najbardziej wciągający tytuł będzie nam się grało źle, jeżeli projektanci kontrolera nie stanęli na wysokości zadania. Tu obie strony – zarówno Microsoft, jak i Sony – mają spore doświadczenie, ale jedna z nich postawiła w tym temacie na dużą rewolucję. Ta zaszła jedynie w przypadku PlayStation, ale aby lepiej ją zrozumieć, przyjrzyjmy się szczegółom.

Pad do PlayStation 5 zrywa całkowicie z dotychczasowym nazewnictwem. Do tej pory każdy kolejny kontroler nosił nazwę DualShock… i na dobrą sprawę taki układ towarzyszył nam od samego początku istnienia marki PlayStation. Teraz się to zmienia, ponieważ zamiast Dual Shocka 5… otrzymujemy DualSense. Inne nazewnictwo to oczywiście niejedyna zmiana – całkowitej przebudowie uległ również wygląd oraz dodatkowe funkcje. Zamiast klasycznej, czarnej kolorystyki postawiono tym razem na barwy biało-czarne, uzupełnione niebieskim podświetleniem. To kierunek spójny z designem konsoli. Sam kształt jest z kolei o wiele bardziej opływowy i jasno nawiązuje do futurystyczno-minimalistycznej stylistyki, na którą postawiło Sony w tej generacji.

A co z funkcjami? Tu postawiono na kilka ciekawych rozwiązań. Te z perspektywy gracza najbardziej „odczuwalne” to tak zwane haptyczne sprzężenie zwrotne, które sprawia, że kontroler ma podczas rozgrywki jeszcze lepiej niż dotychczas „dostosowywać” wibracje do sytuacji na ekranie. W ten oto sposób pogłębiona ma być immersja. Sony wyposażyło DualSense także w nowe trigger L2/R2. Zastosowanie technologii adaptacyjnej pozwoli dzięki nim lepiej kontrolować nacisk i w zależności od użytej siły – przyciski zaoferują inne funkcje. Nie bez znaczenia jest także… wbudowanie mikrofonu w pada. Do tej pory, aby rozmawiać z innymi graczami, musieliśmy wpinać zestaw słuchawkowy – teraz nie będzie to już konieczne.

W przypadku kontrolera do Xbox Series X/S zmiany mają charakter bardziej rewolucyjny. Trudno się temu dziwić – formuła, uważana przez wielu za idealną, została opracowana już dawno temu i Microsoft jedynie szlifuje dotychczasowe rozwiązania. Pad wizualnie bardzo przypomina poprzedników, jednak nie mamy do czynienia ze 100-procentową kalką. Zmian doczekał się d-pad (teraz przypomina mały talerz z wypustkami zamiast krzyżyka), dodano przycisk odpowiedzialny za udostępnianie treści, a także specjalny moduł, który jeszcze bardziej ułatwia łączenie kontrolera z urządzeniami innymi niż konsola. Zmieniło się także wykończenie samych triggerów, tak aby palce mniej się na nich ślizgały.

DUALSENSE TO ZASKAKUJĄCY NASTĘPCA DUALSHOCKA

AKCESORIA POZWOLĄ WYGODNIE ŁADOWAĆ PADA

KONTROLER XBOXA TO EWOLUCJA SPRAWDZONEJ FORMUŁY

DOSTĘPNE USŁUGI I ABONAMENTY

Granie nie należy do najtańszych hobby. ***Szczęśliwie konsolowi gracze mają coraz więcej opcji na to, aby faktycznie oszczędzić...*** *a w nowej generacji doczekaliśmy się dodatkowego pogłębienia tego trendu*

Przez długie lata słyszeliśmy, że zbliżamy się do czasów, w których to nie hardware, ale software i usługi decydować będą o rynkowej przewadze. I choć moment ten jeszcze na dobre nie nadszedł, wiele wskazuje na to, że możemy być świadkami tej epokowej przemiany właśnie za pośrednictwem konsol nowej generacji. Po ewidentnej porażce w ósmej generacji konsol Microsoft wytoczył wszystkie możliwe działa, a za amunicję służyć mają mu przez najbliższe lata growe usługi właś nie… PlayStation zdaje się przywiązywać nieco mniejszą wagę do tych kwestii, wierząc, że dobre tytuły na wyłączność znów wystarczą do zwycięstwa. Choć wcale nie oznacza to, że Sony całkowicie zignorowało temat. Oto, jak w obu przypadkach prezentują się usługi i abonamenty.

Xbox Game Pass

Microsoft przez lata kojarzony był przede wszystkim z usługą Xbox Live Gold – dającą co miesiąc dostęp do paru darmowych gier oraz rozgrywek multiplayer. Czasy jednak się zmieniają i główną „gwiazdą" w xboksowym portfolio niewątpliwie staje się Xbox Game Pass. Co oferuje i ile kosztuje? Tu do wyboru mamy kilka odrębnych pakietów.

Xbox Game Pass (wersja konsolowa)	Xbox Game Pass (wersja PC)	Xbox Game Pass Ultimate
40 zł / miesiąc	40 zł / miesiąc	55 zł / miesiąc
Dostęp do katalogu wybranych gier konsolowych od partnerów	Dostęp do katalogu wybranych gier PC od partnerów	Dostęp do katalogu wybranych gier PC i konsolowych od partnerów
Premierowy dostęp do wszystkich gier konsolowych autorstwa Xbox Game Studios	Premierowy dostęp do wszystkich gier PC autorstwa Xbox Game Studios	Premierowy dostęp do wszystkich gier PC i konsolowych autorstwa Xbox Game Studios
Konieczność dokupienia Xbox Live Gold do gry sieciowej (29 zł / miesiąc)	Konieczność dokupienia Xbox Live Gold do gry sieciowej (29 zł / miesiąc)	Zawiera Xbox Live Gold i możliwość gry sieciowej
-	Dostęp do wszystkich gier na PC zawartych w EA Play	Dostęp do mobilnej wersji Xbox Game Pass – pozwalającej na granie poprzez chmurę na dowolnym urządzeniu (smartfon, tablet)
-	-	Dodatkowe bonusy i przedmioty kosmetyczne w wybranych grach partnerów
-	-	Dostęp do wszystkich gier zawartych w ramach EA Play

CO ZAWIERA XBOX LIVE GOLD

Kupując lub otrzymując pakiet, zyskujemy dostęp do funkcji online w każdym posiadanym tytule. Jeżeli chcemy brać udział w rozgrywkach multiplayer na Xbox Series X/S – większość tytułów wymaga wykupienia właśnie tego abonamentu. W zamian otrzymujemy także dodatkowo od 2 do 4 darmowych gier każdego miesiąca, których normalnie nie znaleźlibyśmy w standardowej wersji Xbox Game Pass.

BLISKA WSPÓŁPRACA Z EA

Electronic Arts nawiązało bliską współpracę z Microsoftem i ogłosiło, że ich własny abonament – EA Play – w skład którego wchodzi dostęp do gier z serii FIFA, The Sims, Star Wars Battlefront czy Need for Speed, zostaje włączony do dwóch wersji Xbox Game Pass. Posiadacze Ultimate oraz wydania pecetowego w cenie abonamentu otrzymają dostęp do wszystkich zawartych w EA Play gier! Ta niezwykła kooperacja pomiędzy obiema firmami ma zacząć funkcjonować pod koniec 2020 roku.

PRZYKŁADOWE GRY ZAWARTE W XBOX GAME PASS – OBECNE I PRZYSZŁE

- Age of Empires 4
- Avowed
- Doom Eternal
- Fable
- Fallout 76
- FIFA 20
- Football Manager 2020
- Gears 5
- Halo Infinite
- Microsoft Flight Simulator
- Minecraft Dungeons
- No Man's Sky
- Resident Evil 7
- The Elder Scrolls 6
- Wastelands 3

PlayStation Plus i dodatki

W przypadku PlayStation 5 tak naprawdę do czynienia będziemy mieli z kontynuacją dotychczasowej polityki i programu PlayStation Plus. Tu sprawa jest prosta, choć wraz z nową generacją debiutuje jedno, całkowicie nowe rozwiązanie – PlayStation Plus Collections, udostępniane dodatkowo za darmo każdemu, kto ma aktywny abonament. Oprócz tego co miesiąc otrzymywać mamy także pełen dostęp do innych, wybranych przez Sony gier. Dotychczasowa praktyka pokazuje, że liczyć możemy zarówno na wielkie, nieco starsze już hity, jak i mniejsze produkcje niezależne. Niektóre z nich – jak Rocket League czy Fall Guys – z miejsca stały się światowymi hitami.

PRZYKŁADOWE GRY ZAWARTE W PLAYSTATION PLUS COLLECTION

- Batman: Arkham Knight
- Bloodborne
- Fallout 4
- Final Fantasy XV
- God of War
- Monster Hunter World
- Persona 5
- The Last of Us: Remastered
- Uncharted 4

PlayStation Plus	PlayStation Plus Collections
37 zł / miesiąc, 100 zł / 3 miesiące, 240 zł / rok	Bezpłatne dla posiadaczy PlayStation Plus
Pozwala na korzystanie z trybów online w grach	Daje dostęp do wybranych gier z katalogu PlayStation 4 i PlayStation 5
Co miesiąc otrzymujemy kilka darmowych gier	Z biegiem czasu oferta ma być dodatkowo poszerzana
Dostęp do specjalnych zniżek w sklepie z grami cyfrowymi	-
Dodatkowe pakiety i bonusy w wybranych grach partnerów	-

REKLAMA

KSPLUS.PL
TU ZNAJDZIESZ KAŻDE WYDANIE KOMPUTER ŚWIATA

- **zarejestruj** kopię papierową lub **kup e-wydanie**
- **przeczytaj** na komputerze, smartfonie lub ściągnij w PDF
- **pobierz** pełne wersje programów i kody bonusowe
- **ściągnij** ISO płyt dołączonych do numerów

E-WYDANIA ZAWSZE W NAJNIŻSZYCH CENACH!

KŚ+ (ksplus.pl) to sklep online z e-wydaniami wszystkich tytułów z rodziny Komputer Świata

NIE TYLKO SONY I MICROSOFT

CO Z NINTENDO?

Po słabo radzącym sobie Wii U, Nintendo zdecydowało się na połączenie stacjonarnego i mobilnego grania raz jeszcze. Nintendo Switch okazało się wielkim hitem, ale nie sposób nie zauważyć, że ***sprzęt nawet nie próbuje bezpośrednio rywalizować z PlayStation i Xboxem***

Choć główny pojedynek o palmę pierwszeństwa ósmej generacji rozgrywał się pomiędzy Xboxem i PlayStation, w walce uczestniczy jeszcze jeden gracz – Nintendo. Z uwagi na to, że japoński producent nie trzyma się sztywnego kalendarza i wydaje własne urządzenia w całkowicie innym terminie niż jego konkurencja, zdaje się grać w nieco innej lidze… ale wyszło im to zdecydowanie na dobre. Nintendo Switch – konsola łącząca zalety konsoli stacjonarnej i przenośnej – być może nie jest najmocniejszym sprzętem na rynku, ale dzięki tytułom na wyłączność i mocnym markom aż do teraz sprzedaje się świetnie. Od premiery w 2017 roku (3 lata po Xbox One i PlayStation 4) do domów graczy trafiły łącznie aż 62 miliony egzemplarzy! To ogromny sukces i wynik aż dwukrotnie lepszy od poprzedniego Xboxa i tylko nieznacznie słabszy od urządzenia Sony.

Jego cykl życia zdecydowanie nie dobiegł jeszcze końca, ale nie ulega wątpliwości, że Nintendo w przeciągu najbliższych dwóch lat zdecyduje się na wydanie własnej konsoli dziewiątej generacji. Biorąc pod uwagę wielki sukces „zwykłego" Switcha, spodziewać możemy się podobnego rozwiązania i u następcy. Choć żadnych konkretów do tej pory nie znamy, firma potwierdziła już prace nad nowym sprzętem. Według analityków rynkowych, najprawdopodobniejsze jest wydanie wersji Pro dotychczasowej konsoli. Miałaby ona dysponować nieco większą mocą obliczeniową, która choć z pewnością nie dorówna Xbox Series X czy PlayStation 5, prawdopodobnie umieści sprzęt na tym samym wydajnościowym poziomie co konsola Xbox Series S lub niewiele niższym. Według dotychczasowych medialnych doniesień, Nintendo Switch Pro obsługiwać miałoby rozdzielczość 4K, a prawdopodobna data premiery mogłaby mieć miejsce nawet już w 2021 roku.

Obrana przez Nintendo strategia wydaje się także i w tym przypadku oczywista – choć dla wielu fanów marek takich jak Pokemon czy Mario będzie to sprzęt pierwszego wyboru, bardzo dużą część konsumentów stanowić będą osoby stawiające na Nintendo jako „drugą, uzupełniającą opcję". Łącząc te dwie grupy, japoński gigant ma spore szanse na to, aby ponownie podbić serca kilkudziesięciu milionów graczy.

NAJWAŻNIEJSZE GROWE MARKI NINTENDO

- Animal Crossing
- Donkey Kong
- Fire Emblem
- Mario
- Mario Kart
- Metroid
- Pikmin
- Pokemon
- Splatoon
- Super Smash Bros.
- The Legend of Zelda
- Yoshi

A MOŻE WARTO ZAINWESTOWAĆ W STARSZĄ KONSOLĘ?

KWESTIA WSTECZNEJ KOMPATYBILNOŚCI

Część oszczędnych graczy może zastanawiać się nad tym, ***czy warto już teraz kupować konsolę nowej generacji****. Odpowiedź na to pytanie tylko pozornie jest łatwa. W tym rozdziale wyjaśniamy, jakie czynniki warto wziąć pod uwagę*

KUPUJĄC STARSZĄ KONSOLĘ, Z PEWNOŚCIĄ NIE ZABRAKNIE NAM GIER... ALE TO SAMO POWIEDZIEĆ MOŻNA O NOWEJ GENERACJI

Jak zawsze na przełomie nowych generacji, pojawia się pytanie: Czy na pewno warto kupować nowe konsole już teraz? Prawda jest taka, że przez minimum kilka pierwszych miesięcy niemal wszystkie pojawiające się na Xbox Series X/S i PlayStation 5 tytuły otrzymają również wersję na starsze konsole. To powszechna praktyka, uwzględniająca czas tak zwanego okresu przejściowego. Najwcześniej na przełomie 2021/2022 roku zaczniemy mieć do czynienia z tytułami, które całkowicie „odetną" się od ósmej generacji. Czy to oznacza, że nie ma sensu już teraz wykosztowywać się na nowe propozycje Sony i Microsoftu? I tak… i nie. Z jednej strony – faktycznie w każdą dostępną na najnowszych konsolach grę zagramy i na innej platformie, ale jednocześnie musimy wówczas liczyć się z nieco gorszą wydajnością oraz niższą jakością oprawy graficznej. Niższa rozdzielczość czy ograniczona liczba klatek na sekundę w praktyce często robią ogromną różnicę w odbiorze danej produkcji! Kupując next-geny, tak naprawdę już teraz gwarantujemy sobie lepsze wrażenia „estetyczne" podczas grania, nawet jeśli sam gameplay pozostanie w poszczególnych tytułach identyczny.

Jeżeli bardzo mocno zależy nam na oszczędnościach, a chcielibyśmy sprawić sobie sprzęt do grania… Zakup starszej konsoli faktycznie może mieć sens, ale tak naprawdę oszczędność będzie jedynie pozorna. Zakładając, że zakupu dokonujemy z myślą o rozrywce w perspektywie kilku lat, to choć początkowo sprzęt będzie spełniał nasze oczekiwania, w ciągu kilkunastu miesięcy staniemy w obliczu sytuacji, w której producenci zaczną pomijać naszą platformę – niejako zmuszając nas do kolejnego zakupu, o ile nie będziemy chcieli grać jedynie w „starocie".

W tym miejscu warto pamiętać także, że jeżeli zastanawialiśmy się nad zakupem PlayStation 4 czy Xbox One z uwagi na któreś z obecnie dostępnych tam hitów – nowe konsole pozwolą nam także na ich ograne. Sprzęt Microsoftu oferuje pełną, wsteczną kompatybilność ze wszystkimi swoimi wcześniejszymi poprzednikami, PlayStation 5 zaś obsłuży niemal w całości bibliotekę gier z „czwórki". Biorąc pod uwagę to, że kupując urządzenie nowej generacji w tańszej wersji (odpowiednio Xbox Series S lub PlayStation 5 Digital Edition) zapłacimy „tylko" kilkaset złotych więcej niż za PlayStation 4 lub Xbox One, nieco większa inwestycja wydaje się sensowniejsza.

Jednocześnie trzeba pamiętać, że tańsze wersje next-genów nie mają fizycznego napędu – oznacza to, że nie zagramy w nich w używane gry. Jedyną opcją jest ich kupowanie za pośrednictwem dystrybucji cyfrowej, która – choć pełna promocji – nieco ogranicza nasze opcje. Biorąc jednak pod uwagę kierunek, w jakim zmierza rynek (i fakt, że coraz częściej w pudełkach z grami i tak znajdujemy nie płyty, ale kody), nie powinno być to przesadnie wielkim utrudnieniem.

AKTUALNE CENY KONSOL BEZ PROMOCJI

Xbox One S	1100–1200 zł
PlayStation 4	1100–1200 zł
Xbox Series S	1349 zł
PlayStation 5 Digital Edition	1849 zł

CENY GIER

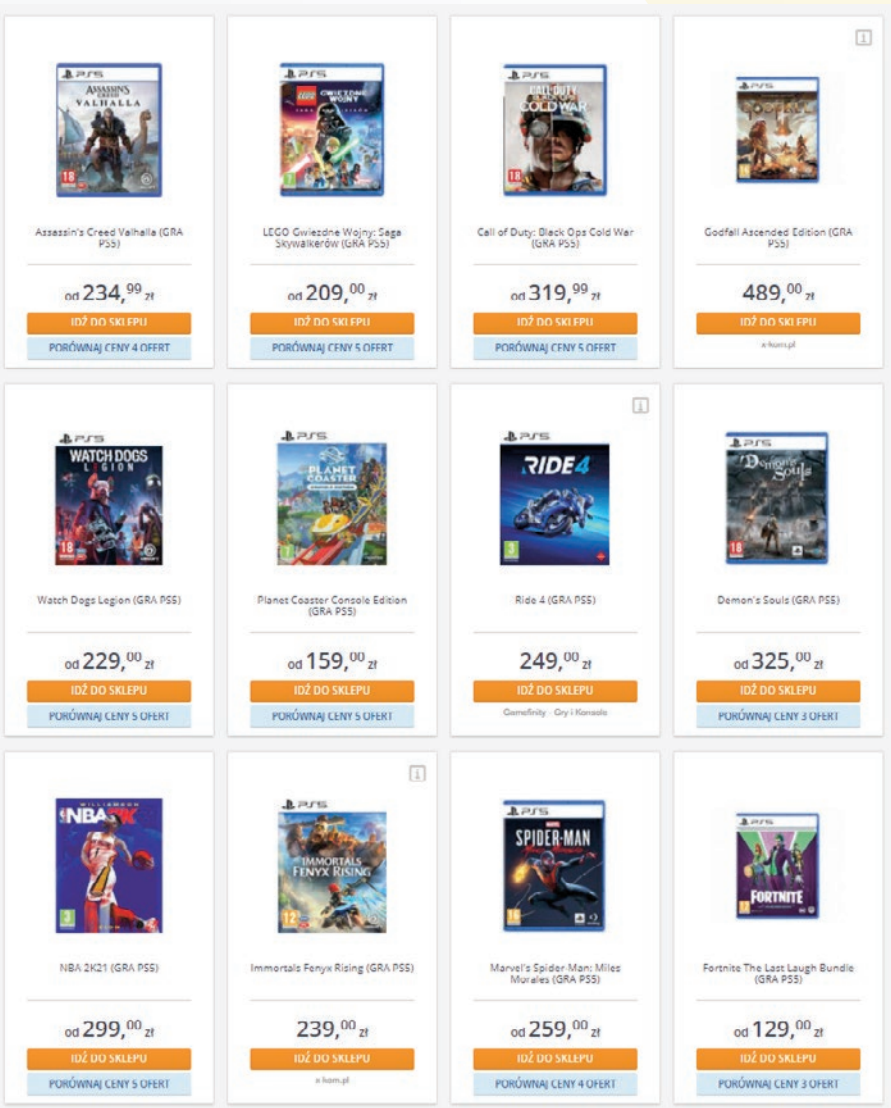
SZYKUJCIE SIĘ NA WIĘKSZE WYDATKI

O ile ceny samych konsol nowej generacji można rozpatrywać w kategorii miłej niespodzianki, tak ***sprawa nie wygląda już równie różowo w przypadku cen gier****. Co się zmieni, kto straci, a kto zyska?*

Wraz z nową generacją konsol nadeszła także i nowa era w kwestii wyceny poszczególnych tytułów. Choć przez długie lata złotym, światowym standardem był pułap cenowy w wysokości 60 dolarów lub 60 euro, producenci w końcu zdecydowali się na podwyżki. Od teraz nową normą jest cena 70 dolarów/euro, co w większości przypadków w Polsce przekłada się na kwotę 299–319 złotych (zamiast 249–269 zł). Choć część tak zwanych cross-genowych tytułów nadal sprzedawanych będzie „po starej cenie", granica została już przekroczona i to tylko kwestia czasu, aż wszyscy producenci podążą tą ścieżką. W przypadku wersji specjalnych nadchodzących gier zdarzają się nawet ceny w wysokości 400–500 złotych! To ogromny wzrost i jednocześnie spore obciążenie dla kieszeni gracza.

Nie jest to jednak przypadkowa zagrywka ze strony producentów. W ten sposób będą zachęcać graczy do wykupywania miesięcznych abonamentów, dzięki którym za niższą (ale regularnie opłacaną) kwotę dostawać będziemy dostęp do wybranych tytułów. Mając do wyboru zakup Xbox Game Pass za 40 złotych miesięcznie, w ramach którego zagramy w The Elder Scrolls 6, oraz kupienie samodzielnej gry za ośmiokrotność tej sumy – zdecydowana większość postawi oczywiście na tę pierwszą opcję, zwłaszcza gdy w pakiecie otrzymują jeszcze inne gry. Sony będzie miało trudny orzech do zgryzienia, wiele z gier produkowanych przez należące do Microsoftu Xbox Game Studios trafi również na PlayStation 5... ale przy takiej strategii cenowej część graczy może uznać, że kupowanie ich w wersji na sprzęt Japończyków zwyczajnie się nie opłaca. Jedno jest pewne – abonamenty i absurdalne ceny nowych produkcji będą niewątpliwie znakiem rozpoznawczym dziewiątej generacji konsol.

O tym, czy chcecie stać się jej częścią już teraz – zadecydować musicie sami. Mamy nadzieję, że te kilkanaście stron ułatwi Wam podjęcie właściwego wyboru.



Komputer Świat od 1998 roku

Adres redakcji: 02-672 Warszawa, ul. Domaniewska 49
internet: www.komputerswiat.pl, forum.komputerswiat.pl
e-mail: redakcja@komputerswiat.pl

Łukasz Gołębiowski: autor tekstów

Rafał Kamiński: redaktor naczelny
Tomasz Paczuski: z-ca redaktora naczelnego, szef wydania drukowanego
Agnieszka Al-Jawahiri: z-ca redaktora naczelnego, szef wydań specjalnych

Jolanta Rososińska: korekta
Robert Dobrzyński: dyrektor artystyczny
Mariusz Rybak: redaktor graficzny

ringier axel springer

Wydawca: RINGIER AXEL SPRINGER POLSKA Sp. z o.o.
Członek Izby Wydawców Prasy i Związku Kontroli Dystrybucji Prasy
www.ringieraxelspringer.pl, asp@axelspringer.pl
Adres: 02-672 Warszawa, ul. Domaniewska 49
tel. 22 2320000, 22 2320001

Prezes Zarządu: Mark Dekan
Prezes Honorowy: Wiesław Podkański
Dyrektor Generalny: Marcin Biegluk
Dyrektor Finansowy: Krzysztof Stopa
Dyrektor Sprzedaży: Mariusz Wąsiński
Dyrektor Marketingu: Olga Korolec

media impact

Biuro reklamy: Media Impact
reklama.warszawa@mediaimpact.pl
tel. 12 2600200 (BOK)

Business Project Manager: Paweł Bulwan
Dział personalny: Monika Remiszewska
Księgowość: Katarzyna Fita (dyrektor)
Kolportaż: Rafał Kamiński (dyrektor)
Produkcja: Mariusz Gajda
Druk: Walstead Kraków Sp. z o.o.

Prenumerata i egzemplarze archiwalne:
www.literia.pl

Zdjęcia na okładce: Visual Generation, Kingwin: iStockphoto.com

Sprzedaż internetowa: www.literia.pl
Prenumerata zagraniczna: www.literia.pl
E-wydania: ksplus.pl

Redakcja nie zwraca materiałów niezamówionych, zastrzega sobie prawo redagowania nadesłanych tekstów, nie odpowiada za treść zamieszczanych reklam i ogłoszeń

Zabroniona jest bezumowna sprzedaż czasopisma po cenie niższej od ceny detalicznej ustalonej przez wydawcę. Sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych po innej cenie jest nielegalna i grozi odpowiedzialnością karną.